

УДК 372.881.111.1

**ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА ЯК ЗАСІБ МОТИВАЦІЇ СТАРШОКЛАСНИКІВ ДО  
ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

С.Г.Чиж

*кандидат педагогічних наук, доцент,  
Ізмаїльський державний гуманітарний університет*

*У статті висвітлено педагогічно обґрунтоване використання інтелектуальних ігор з метою підвищення мотивації учнів старшої школи до вивчення англійської мови. Наголошується на тому, що проведення інтелектуальних ігор сприяє вихованню поваги до традицій і культури країни, мова якої вивчається, і як наслідок – розвитку соціокультурної компетенції учнів.*

**Ключові слова:** старший шкільний вік, інтелект, інтелектуальна гра.

Зі світовим визнанням України як незалежної держави розпочалася розбудова нової освітньої системи, яка визначила не тільки стратегію розвитку освіти в Україні на XXI століття, але й основний її напрям – формування інтелектуального та культурного потенціалу як найвищої цінності української нації. На сучасному етапі розвитку системи освіти необхідною умовою навчання є впровадження таких методик, які б ефективніше розкривали потенціал учнів, їх інтелектуальні, творчі та моральні якості, сприяли підвищенню мотивації до вивчення іноземної мови, активізували їх пізнавальну діяльність, спонукали до творчого пошуку й самовдосконалення. Означеному сприяє використання інтелектуальних ігор у середній школі, адже домінантою таких заходів є становлення особистості старшокласника, який насамперед здатний проявити себе в інтелектуальних змаганнях.

Інтелектуальна гра – це можливість змагатися й вигравати, ресурс збагачення мотивації до самовдосконалення учнів. Педагогічний досвід переконує в тому, що сучасні старшокласники розуміють: щоб досягти мети, необхідно наполегливо працювати – багато читати, вчитися користуватися довідковою та енциклопедичною літературою, логічно мислити, вдосконалювати свої знання, вміння й навички.

При цьому педагоги-практики єдині у судженнях, що у старшокласників на перше місце висуваються мотиви, пов'язані з їх життєвими планами на майбутнє, світоглядом і самовизначенням: близькість закінчення школи і вибір життєвого шляху, подальше продовження освіти або робота за обраною професією, потреба проявити свої здібності у зв'язку з розвитком інтелектуальних сил та ін. Старші школярі починають керуватися свідомо поставленою метою, з'являється прагнення поглибити знання у певній галузі, виникає прагнення до самоосвіти. У старшому шкільному віці встановлюється досить міцний зв'язок між професійними й навчальними інтересами. При цьому спостерігається така тенденція: вибір професії сприяє формуванню навчальних інтересів, зміни ставлення до навчальної діяльності. Їм, як правило, подобається досліджувати та експериментувати, творити і виробляти нове, оригінальне.

У старшому шкільному віці створюється більш цілісне уявлення про себе та інших, розширюється коло усвідомлюваних соціально-психологічних якостей людей, і передусім однокласників [1]. Вимогливість до оточуючих людей і сувора самооцінка свідчать про високий рівень самосвідомості старшого школяра, а це, у свою чергу, призводить до результативного самовиховання. У старшокласників чітко проявляється нова особливість – самокритичність, яка допомагає їм більш суворо й об'єктивно контролювати свою поведінку. Юнаки і дівчата прагнуть глибоко розібратися у своєму характері, почуттях, діях і вчинках, правильно оцінити свої особливості й виробити в собі кращі якості особистості, найбільш важливі й цінні із суспільної точки зору.

Доведено, що рання юність – це час подальшого зміцнення волі, розвитку таких рис вольової активності, як цілеспрямованість, наполегливість, ініціативність. Відтак, старший шкільний вік – це становлення громадської зрілості, вік романтики, юнацьких мрій, пов'язаних з усвідомленням сенсу життя, з прагненням віддати свої сили якійсь великій справі, реалізувати свій творчий потенціал. Одним із важливих аспектів психічного розвитку людини в її юнацькому періоді є інтенсивне інтелектуальне дозрівання [1].

У тлумачному словнику сучасної української літературної мови інтелект визначається як «розум, здатність людини думати, мислити, рівень розумового розвитку» [2, 401]. Психологи

визначають інтелект як сталу структуру розумових здібностей індивіда; його ототожнюють із пізнанням взагалі, з системою розумових операцій, з пізнавальними здібностями людини, зі стилем і стратегією рішення проблем, когнітивним стилем як пізнавальним досвідом і ставленням до світу тощо. Разом з тим інтелект у цілому є дещо більше, ніж сума його складових [1].

Так, М.Холодна визначає критеріями прояву інтелекту компетентність (можливість прийняття рішення в будь-яких умовах, що передбачає, в першу чергу, наявність знань), ініціативу (бажання самостійно мислити, творити), творчість, саморегуляцію, унікальність складу розуму [3, 186].

К.Піорковський розглядає інтелект як вищий тип розумових здатностей, зокрема комбінаційної здатності, здатності судження, здатності до утворення понять, уваги, спостережливості, пам'яті тощо [4, 164].

Як відомо, психологи визначають інтелектуальні й творчі здібності людини у структурі інтелекту як окремі види. Питання про співвідношення інтелекту і творчості розглядалося в концепції інтелектуальної активності (Д.Богоявленська).

Інтелект людини, на думку С.Рубінштейна, призначений для пізнання дійсності й управління дією, тому й формується він у процесі впливу на дійсність. При цьому інтелектуальна діяльність виявлена у вигляді цікавості, допитливості, специфічної пізнавальної форми стосовно оточення [5, 278].

Отже, інтелект людини можна визначити як систему її розумових здібностей, що виявляються в пізнавальній діяльності, а за її результатами можна робити висновки щодо інтелектуальних здібностей і перебігу розумових процесів у людини. При цьому структура інтелекту включає такі психологічні процеси, як сприймання й запам'ятовування, мислення й мовлення та ін. Розвиток інтелекту залежить від природних здібностей, можливостей мозку та й від соціальних факторів – активної діяльності, життєвого досвіду особистості.

Відтак, педагогічна сутність інтелекту полягає в загальній пізнавальній діяльності, яка визначає готовність людини до засвоєння й використання знань і досвіду в певних ситуаціях. Для вимірювання інтелекту й розумового опрацювання інформації потрібні так звані логічні операції мислення: аналіз, синтез, узагальнення, абстрагування, конкретизація тощо.

У педагогічній енциклопедії «інтелект» (від. лат. *intellectus* – пізнання, розуміння, розум) – це розумові здібності людини: здатність орієнтуватися в навколишньому середовищі, адекватно його відображати й перетворювати, мислити, навчатися, пізнавати світ і переймати соціальний досвід; спроможність розв'язувати завдання, приймати рішення, розумно діяти, передбачати [6, 147-148].

Зростання інтелекту нерозривно пов'язано з накопиченням знань та розвитком засобів обробки інформації (інтелектуальних умінь).

Доцільно зауважити, що інтелектуальна діяльність дає змогу визначити рівень мовної, мовленнєвої та соціокультурної компетенції учнів з іноземної мови (зокрема англійської), виявити практичні вміння й навички, обґрунтувати та відстоювати свої переконання. Отже, організатори інтелектуальних змагань мають створити такі психолого-педагогічні передумови для проведення інтелектуальних ігор, які допоможуть розкритися кожному учаснику.

Відтак, інтелектуальна гра – це вид гри, що ґрунтується на застосуванні гравцями свого інтелекту й ерудиції. Метою інтелектуальних ігор при вивченні англійської мови є:

- пропагування знань і розвиток у школярів інтересу до вивчення англійської мови;
- виявлення обдарованих і талановитих учнів;
- розвиток творчої активності;
- стимулювання розвитку інтелектуальних і пізнавальних можливостей учнів;
- створення умов для самопізнання й самореалізації.

Вважаємо важливим складником інтелектуальних ігор те, що знання змінюють свою традиційну роль. Зазначимо, щоденне здобуття знань стає для учнів буденним заняттям, знецінюється емоційний аспект пізнання. В інтелектуальних іграх знання стають важливим інструментом розв'язання життєвих проблем, оскільки асоціюються з перемогою.

Інтелектуальні ігри зміцнюють і роль учителя, оскільки відносини «учень-вчитель» набувають якісно інших ознак. Для вчителя важливо, щоб його учні показали високий рівень знань, адже це результат його роботи. Учні намагаються вивчити навчальний матеріал якомога

глибше, адже відповідають вони не заради оцінки, від їх відповідей залежить успіх усієї команди.

Відтак, інтереси вчителя й учнів збігаються, оскільки обидві сторони зацікавлені в успіху. В учнів зростає працездатність, ступінь засвоєння матеріалу, рівень самостійної роботи, творча віддача, активізується інтелектуальна діяльність, емоційний стан. А вчитель стає порадиником і консультантом, ініціатором інтелектуального зростання учнів, співавтором успіху.

Інтелектуальна гра – колективне виконання завдань, що вимагають застосування продуктивного мислення в умовах обмеженого часу. Інтелектуальні ігри об'єднують в собі риси як ігрової, так і навчальної діяльності – вони розвивають теоретичне мислення, вимагаючи формулювання понять, виконання основних розумових операцій (класифікації, аналізу, синтезу та ін.). З іншого боку, означена діяльність є не метою, а засобом досягнення ігрового результату (перемоги у змаганні), причому цей результат швидко втрачає цінність і мета зміщується з результату безпосередньо на процес пошуку і прийняття рішення.

Конструктивним, на наш погляд, є досвід проведення інтелектуальних конкурсів у Київському міжнародному університеті, де факультет лінгвістики проводить гру «Mr Know All» серед старшокласників [7]. Інтелектуальні ігри приваблюють учнів старшої школи новизною форми, можливістю проявити себе, самоствердитися. Проведення подібних заходів сприяє підвищенню інтересу учнів старшої школи до вищого навчального закладу та є одним із заходів профорієнтаційної роботи. За умови вступу до ВНЗ, що проводить інтелектуальну гру, учні, які показали високий рівень знань з англійської мови, отримують певні заохочення.

Інтелектуальна гра «Mr Know All» проводиться серед учнів 10-11 класів. Участь у грі беруть 6 команд. У кожній команді – по 5 гравців. Для участі у грі за тиждень до початку змагань необхідно подати заявку.

Мета проведення гри – виховання та підтримка у школярів мотивації до оволодіння англійською мовою; розширення знань учнів про культуру країни, мова якої вивчається; формування лінгвокраїнознавчої компетенції школярів, розвиток в учнів навичок слухання та говоріння, а також логічного мислення та пам'яті.

Гра проводиться англійською мовою. При цьому як тематика гри, так і зміст запитань не виходять за межі шкільної програми з англійської мови. Послідовність виступу команд визначається жеребкуванням, яке проводиться на початку гри серед капітанів команд. Змагання проходить у кілька етапів і передбачає, зокрема, такі конкурсні завдання.

Перше завдання – «Презентація команди». Час для показу – 5 хвилин. Максимальна кількість балів – 10. Оцінюється володіння англійською мовою, вимова, артистичність, творчий підхід до виконання завдання.

Другим є завдання «Впізнай слово». Кожна команда готує по 2 слова для команд-суперниць. По черзі команди описують підготовлене ними слово так, щоб суперники могли розпізнати і правильно його назвати. На опис слова командам дається 30 секунд. Право відповіді має та команда, яка першою повідомила про свою готовність. Право відповіді на слово-загадку має будь-який член команди. Якщо відповідь неправильна, в інших команд є 20 секунд на обмірковування й першою відповідає та команда, яка раніше за всіх повідомить про свою готовність. За правильну відповідь команда отримує 2 бали. Переможницею на цьому етапі є команда, що відгадає найбільше слів і набере найбільшу кількість балів.

Третім є завдання «Бліц-енциклопедія». Кожному учаснику кожної команди по черзі пропонується 1 запитання з лінгвокраїнознавства Великобританії або США і варіанти відповіді на нього. На обмірковування відповіді гравець має 10 секунд. Якщо відповідь неправильна, інші гравці не мають права відповіді на запитання. Оцінюється знання предмету, володіння англійською мовою, вимова. За кожну правильну відповідь команда отримує 2 бали. Максимальна кількість балів за даний конкурс – 10. Капітани команд не беруть участі в цьому конкурсі, а готуються до наступного.

Четвертим завданням є «Конкурс капітанів». Капітани команд отримують початок оповідання, яке треба закінчити. Початок оповідання однаковий для капітанів усіх команд. На обдумування капітан має час, відведений на «Бліц-енциклопедію». Максимальна кількість балів – 10. Оцінюється володіння англійською мовою, вимова, артистичність, творчий підхід до виконання завдання.

Наступним є «Командний виступ». Командам пропонується по 1 конверту, в якому знаходиться фабульний текст, розрізаний на речення. Завдання полягає в тому, щоб якнайшвидше розташувати речення в логічній послідовності. По черзі команди презентують зібраний текст. Участь у презентації тексту має взяти кожен член команди. Право першою презентувати текст має та команда, яка раніше за інших повідомить про свою готовність. Максимальна кількість балів – 10. Переможницею цього етапу є команда, яка першою розташувала речення у логічній послідовності та презентувала його, демонструючи хороші навички усного мовлення.

Поки команди «збирають» тексти, проводиться конкурс для глядачів, які можуть допомогти своїй команді отримати додаткові бали.

Останнім є домашнє завдання, котре має назву «Нащадки «Глобуса». Це інсценізація уривку з твору будь-якого англomовного автора. Твір та уривок обираються кожною командою довільно. Команда має право додатково залучати до постановки учнів своєї школи, але максимальна кількість гравців не повинна перевищувати 7 осіб. Тривалість театральної постановки – 5-7 хвилин. Оцінюється уміле відтворення епохи, знання твору, правильність вимови, рівень володіння мовою, артистичність, творчість та оригінальність, мовна компетенція. Максимальна кількість балів – 10.

Переможницею змагань є команда, яка в сумі набирає найбільшу кількість балів.

Зауважимо, що конкурентний характер гри, прагнення до перемоги посилюють зацікавленість учнів до участі та спонукають до сумлінної підготовки. Внесенню емоційного елемента у проведення заходу сприяють також яскраві декорації та фонова музика, які створюють атмосферу святковості. До того ж на грі присутні вчителі англійської мови, що виконують роль журі.

Журі проголошує команду-переможця, яка отримує дипломи за знання англійської мови, а також відзначає учнів, що допомагали командам у підготовці. Команду переможених нагороджують дипломами-заохоченнями до кращого вивчення англійської мови.

Відтак, проведення інтелектуальних ігор сприяє підвищенню інтересу учнів до вивчення англійської мови, вихованню поваги до традицій і культури країни, мова якої вивчається, розвитку соціокультурної компетенції учнів. Отже, видається за можливе застосування інтелектуальних ігор не лише в старшій, але й у середній школі, а також у вищих навчальних закладах, де максимально розвивається інтелект особистості.

1. Вікова психологія: Навч. посіб. для студентів вищ. навч. закл. / О. П. Сергєєнкова, О. А. Столярчук, О. П. Коханова, О. В. Пасєка. – К., 2012.
2. Великий тлумачний словник сучасної української мови / Уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. – Ірпінь. : ВТФ «Перун», 2001. – 1440 с.
3. Холодная М. А. Психология интеллекта: парадоксы исследования. / М. А. Холодная. – Томск, 1997. – 390 с.
4. Психология: Словарь / [под. общей ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского]. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Политиздат, 1990. – 494 с.
5. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / авт.коммент.и послесловия: Брушлинский. – СПб. : Питер, 1998. – 688 с.
6. Педагогічний словник / За ред. М.Д. Ярмаченко. – К. : Педагогічна думка, 2001. – 516 с.
7. Інтелектуальні ігри КиМУ. – Київ, 2005. – 48 с.

#### **Чиж С. Г. Інтелектуальна гра як средство мотивації старшекласників к изучению англійського языка.**

*В статтє освещается педагогическое обоснование использования интеллектуальных игр с целью повышения мотивации учащихся старшей школы к изучению англійського языка. Делается акцент на том, что проведение интеллектуальных игр способствует воспитанию уважения к традициям и культуре страны, язык которой изучается, и как следствие – развитию социокультурной компетенции учеников.*

**Ключевые слова:** старший школьный возраст, интеллект, интеллектуальная игра.

#### **Chizh S. G. An intellectual game as a means of motivation for senior pupils to study English.**

*The article describes a pedagogically based using of intellectual games to increase the motivation of senior pupils to study English. It accentuates the fact that intellectual games promote pupils' respect for the traditions and culture of the country of the studied language and, as a consequence, it favours the development of pupils' sociocultural competence.*

**Key words:** senior school age, intelligence, intellectual game.